

О.М. Кардаш

Житомирський державний університет

імені І. Франка

Науковий керівник:

к.п.д., доц. Щерба Н.С.

МОЖЛИВОСТІ ЗАСТОСУВАННЯ ЕЛЕКТРОННИХ ДОДАТКІВ У НАВЧАННІ УЧНІВ СТАРШОЇ ШКОЛИ ІНШОМОВНОЇ ЛЕКСИКИ

В умовах становлення Концепції Нової Української Школи (НУШ) закладений курс підвищення якості середньої освіти, що зумовлює виникнення нових вимог щодо оптимізації навчання. У Національній стратегії розвитку освіти визначені її пріоритетні напрями, а саме: “оновлення цілей і змісту освіти на основі компетентнісного підходу та особистісної орієнтації; перехід від процесуальної до результатної парадигми освіти; урахування світового досвіду та принципів сталого розвитку; забезпечення системного підвищення якості освіти на інноваційній основі, створення сучасного психолого-педагогічного та науково-методичного супроводу навчально-виховного процесу” [6]. Однією із 10-ти компетентностей, визначених Концепцією НУШ, є володіння іноземною мовою. Український освітній простір робить впевнені кроки назустріч світовій освіті, що включає в себе відкритість українського суспільства до спілкування з іншими культурами, тісну міжнародну співпрацю, а це означає спілкування однією з міжнародних мов. Володіння іноземною мовою є важливою складовою поняття “всебічно розвинена особистість”, а також є ознакою професіоналізму та освіченості людини. Знання іноземної мови асоціюється із знанням слів, в той час як володіння мовою – насамперед із лексичними навичками, які саме й забезпечують функціонування лексики у спілкуванні. Отже, лексичні навички слід розглядати як важливий і невід’ємний компонент змісту навчання іноземної мови, а їх формування – як мету навчання лексичного матеріалу [7].

Згідно з Державним стандартом базової і повної загальної середньої освіти навчання учнів старшої школи іншомовної лексики передбачає розвиток здобутих в основній школі навичок використання активного та пасивного словникового запасу в усіх видах мовленнєвої діяльності [2].

Відповідно до матеріалів Загальноєвропейських рекомендацій з мовної освіти (ЗЄР) всі лексичні одиниці, які вивчаються під час засвоєння іноземної мови (ІМ), умовно поділені на 4 сфери: особисту, професійну, освітню та громадську [12].

Сучасні користувачі мови мають володіти практичними знаннями та навичками спілкування іноземною мовою в різних ситуаціях з урахуванням

соціокультурної відмінності рідної та іноземної мов. Для того, щоб досягти бажаного результату, а саме практичного використання лексичного запасу, під час вивчення іноземної мови рекомендується використовувати різні інформаційно-комунікаційні технології (ІКТ), дистанційні форми навчання, а також веб-технології.

Сучасний навчальний процес дає змогу кожному педагогічному працівнику розширити сферу застосування ІКТ в процесі навчання іноземної мови, а саме впровадження та використання різних комп'ютерних технологій під час навчально-виховного процесу. Ми рекомендуємо до використання при вивченні іноземної мови такі ІКТ, як: веб-застосунки, навчальні онлайн-платформи, інтерактивні онлайн-вправи та ігри. Використання веб-технологій у процесі навчання лексики сприяє її інтенсивному засвоєнню, вносить нові форми вивчення лексики впродовж уроку, мотивує учнів до її вивчення.

Особливості використання ІКТ у навчанні іноземних мов представлені вченими-методистами Е.Г. Азімовим, Н.В. Козловою, О.В. Чуменко, М. Erhman, М. Silberman та ін. А також проблемами використання веб-технологій у процесі навчання іноземної мови займалися такі науковці-методисти, як І. Бех, В. Загвязинський, В. Волгов, І. Яковлев та ін. Однак ступінь вивчення функцій і можливостей електронних додатків у навчанні учнів старшого школи іншомовної лексики досі залишається недостатнім, що і зумовлює **актуальність** нашого дослідження.

У зв'язку з цим постає необхідність вивчення сучасних засобів навчання, які б сприяли ефективному засвоєнню і збереженню лексичних одиниць у пам'яті учнів протягом тривалого часу і створювали потенційні можливості для вибору необхідних лексичних одиниць відповідно мовній задачі, стратегії і тактиці комунікації.

Серед значної кількості веб-технологій, які були впроваджені у процес навчання, великою популярністю користуються електронні додатки і серед них ми звертаємо увагу на такі застосунки як: Kahoot, Quizlet та ToonDoo. Дані додатки є зручними у використанні, адже вони є доступними для більшості сучасних гаджетів та засобів зв'язку.

Метою нашої статті є вивчення етапів формування лексичної компетенції учнів старшої школи закладу загальної середньої освіти (ЗЗСО) засобами електронних веб-застосунків, а саме Kahoot, Quizlet, ToonDoo.

Одним із основних завдань, яке покладено на учнів впродовж вивчення іноземної мови, є оволодіння **лексичною компетенцією**, оскільки вона є однією з основних складових комунікативної компетенції учнів. Дану проблему розглядали у своїх працях такі фахівці як, В. А. Бухбіндер, Л. Г. Вороніна, С. С. Кукліна, Б.А. Лапідус, Е.І. Соловцова, В. Л. Скалкин та ін. С. М. Дениско визначає поняття **лексична компетенція** як наявність певного запасу лексичних одиниць з урахуванням віку школярів, здатність адекватно їх використовувати: коректно вимовляти і писати, правильно організовувати граматично, розуміти на слух і в процесі читання, оперувати ними в актах комунікації у потрібному темпі і в різноманітних значеннях, доречно вживати образні вислови, прислів'я, приказки, фразеологічні звороти для досягнення відповідного комунікативно-

функціонального результату. Формування лексичної компетенції відбувається, перш за все, за рахунок освоєння та закріплення лексичних одиниць, під якими розуміється не тільки окреме слово, а й стійке їх поєднання та ідіоми [8].

У формуванні лексичної компетенції традиційно виділяють **три основні етапи**:

1. орієнтовно-підготовчий;
2. тренувальний;
3. ситуативно-варіативний [1; 5:70].

Наша стаття описує можливості використання електронних додатків, як засіб навчання іншомовної лексики на різних етапах її вивчення, тому на даному етапі ми вважаємо за потрібне розглянути поняття **“електронний додаток”** та загалом охарактеризувати. В українській мові частіше всього використовується синонімічне поняття для пояснення даного терміну – застосунок. Отже, **електронний додаток (застосунок)** – користувацька комп'ютерна програма, що дає змогу вирішувати конкретні прикладні задачі користувача [3].

Використовуючи додаток **Quizlet** учні можуть ознайомитися з лексичним матеріалом у вигляді флеш-карток у будь-який зручний для них час. Електронний додаток **Kahoot** дає можливість практичного застосування лексичних одиниць та багаторазового їх повторення у різних контекстах. В той час, як **ToonDoo** сприяє самостійному використанні потрібних лексичних одиниць у визначеному змісті. Доцільність використання електронних додатків у процесі навчання іншомовної лексики зумовлена і спеціальними навчальними функціями, властивими для деяких з них, що дозволяють покращити сприймання, запам'ятовування та збереження лексичних одиниць у пам'яті учнів. Такі електронні додатки дають можливість тренувати використання лексичних одиниць у мові за допомогою інтерактивних вправ.

Загалом, кожен з вищевказаних додатків може бути використаним на будь-якому етапі вивчення лексики. У свою чергу, ми звертаємо увагу на кожен додаток окремо та хочемо описати їхні можливості, а також запропонувати їх використання на трьох етапах вивчення лексики.

На **орієнтовно-підготовчому** етапі відбувається презентація лексики в мовленнєвій ситуації, семантизація, перевірка розуміння, а також первинне закріплення. На даному етапі вивчення лексики ми вважаємо корисним та доцільним використовувати додаток Quizlet. З його допомогою, у вигляді флеш-карток, учні здійснюють первинне знайомство з лексичною одиницею. Подальша робота на цьому етапі передбачає організацію перевірки розуміння учнями нових лексичних одиниць та запровадження вправ переважно імітативного характеру.

На **тренувальному** етапі учні виконують підготовчі (мовні, некомунікативні) та мовленнєві (умовно-комунікативні) вправи. Доцільним на даному етапі є використання електронного застосунку Kahoot, який забезпечує практичне застосування та тренування вживання нових лексичних одиниць у різних контекстах, за допомогою різних інтерактивних вправ або вікторин (множинні та одна відповідь). Даний додаток дає змогу використовувати наочні

зображення для вживання лексичних одиниць, а також аудіо-та відео-фрагменти.

На **ситуативно-варіативному** етапі вчителі використовують різні види вправ, але ці вправи мають бути на перевірку самостійного вживання певних лексичних одиниць у відповідному контексті. Основним типом в цьому випадку є умовно-комунікативні рецептивно-репродуктивні та продуктивні вправи. На даному етапі ми вважаємо доцільним використання такого додатку як ToonDoo. Даний застосунок дає можливість учням самостійно створювати мовленнєву ситуацію і вибирати відповідні лексичні одиниці, які з нею пов'язані. Цей додаток сприяє самостійному вживанню лексичних одиниць у зразках мовлення.

Kahoot – це безкоштовний онлайн-сервіс, який дає змогу створювати інтерактивні навчальні ігри: вікторини, обговорення, опитування. Цей електронний додаток може бути використаним для тренування вживання лексичних одиниць у конкретних мовленнєвих ситуаціях, а також для перевірки знань учнів. Вивчення лексики за допомогою вправ, створених у цьому сервісі, сприяє кращому запам'ятовуванню лексичних одиниць, правильному їх використанні у відповідних мовленнєвих ситуаціях, а також сприяє спілкуванню та співпраці в колективі, підвищує рівень обізнаності в інформаційно-комунікативних технологіях, стимулює критичне мислення. Сервіс пропонує три форми гри. Мета, з якою збираєтеся створити гру, допоможе визначитися з формою:

1. визначити рівень ознайомленості учасників із тою чи тою темою чи рівень її розуміння – вікторина (Quiz);
2. улаштувати дискусію щодо певного питання, презентувати ідею й отримати щодо неї «зворотній зв'язок» – обговорення (Discussion);
3. зібрати думки, погляди учасників на ту чи ту проблему – опитування (Survey) [10].

Quizlet – це безкоштовний онлайн-сервіс для створення та застосування флеш-карток та навчальних ігор у різних категоріях. В цьому сервісі можна працювати в різних режимах:

- режим «Cards» – режим перегляду карток (можна переглядати або обидві сторони картки відразу, або одну з них; є функція прослуховування слова);
- режим «Speller»: введіть те, що чуєте;
- режим «Learn» (в двох варіантах: вписати переклад слова і прослухати значення і записати);
- режим «Test» (4 типи запитань);
- гра «Scatter» (перетягувати терміни їх значення, щоб вони зникли);
- режим «Race» – гра «Космічні перегони» (поки картка «пролітає» по екрану, потрібно встигнути вписати слово відповідну строчку) [9].

Використання флеш-карток у процесі вивчення лексики не нова ідея, але цей засіб є одним з найефективнішим під час вивчення нових слів та довготривалого їх запам'ятовування. Флеш-картки дають змогу запам'ятовувати слова візуально, а також на слух. Різні режими сервісу дозволяють вивчати лексичні одиниці у різними способами [4].

ToonDoo – це безкоштовний онлайн-сервіс для створення коміксів. За допомогою коміксів ми можемо запропонувати учням створити власну мовленнєву ситуацію, для того щоб спонукати використати відповідні лексичні одиниці при вирішенні комунікативного завдання. Це чудовий додаток, який забезпечує самостійну роботу учнів, дає можливість перевірити їхній рівень знань та володінням лексичними одиницями без обмежень у відповідних ситуаціях.

Порівнюючи обрані електронні додатки, вправи, які там запропоновані з традиційними вправами, характерними для кожного етапу навчання іншомовної лексики, можна зробити деякі висновки про потенційну роль даних застосунків у навчальному процесі. На першому етапі навчання лексики видається доцільним використовувати додаток Quizlet з його різноманітними формами флеш-карток та вправ для введення та первинне ознайомлення з новими лексичними одиницями. На другому етапі корисним може бути електронний додаток Kahoot, з його інтерактивними вправами, іграми та вікторинами, для тренування та закріплення вживання певних лексичних одиниць у конкретній мовленнєвій ситуації. Також цей додаток можна використовувати для перевірки знань лексичних одиниць (multiple choice test) на третьому етапі вивчення лексики. Для третього етапу, на нашу думку, найдоцільніше буде використання онлайн-сервісу для створення коміксів ToonDoo. Адже саме цей додаток забезпечує самостійне використання вивчених лексичних одиниць у створених (змодельованих) мовленнєвих ситуаціях.

Підсумовуючи сказане, можна зробити висновок, що враховуючи всі переваги запропонованих додатків, їхнє запровадження буде доцільним на всіх етапах вивчення іншомовної лексики учнями старшої школи. Це може бути підтверджено тим, що більшість видів вправ у даному додатку відповідає віковим та психологічним особливостям учнів старшої школи, і найголовніше, їхньому рівню знань іноземної мови. Електронні додатки Kahoot, Quizlet та ToonDoo надають можливість учням старшої школи вивчати лексичні одиниці іноземної мови інтерактивним шляхом.

Список використаної літератури

1. Близнюк М.І. Курс лекцій з методики викладання англійської мови в середній школі / Михайло Іванович Близнюк. – Чернівці: Чернів. держ. ун-т, 1999. – 163 с.
2. Державний стандарт базової і повної середньої освіти // Сайт Кабінету Міністрів України. – К. : Вид-во Парлам. 2004. – 65 с.
3. Застосунок // Вікіпедія [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Застосунок>
4. Комп'ютерна програма Quizlet – навчання за допомогою карток [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://jak.magey.com.ua/articles/komp-juterna-programa-quizlet-navchannja-za.html>
5. Мисечко О. Є. Методика навчання англійської мови в середній школі / Ольга Євгенівна Мисечко. – Житомир: Полісся, 2002. – 256 с.
6. Національна стратегія розвитку освіти в Україні на 2012-2021 роки [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://zakon3.rada.gov.ua/laws/show/344/2013>
7. Ніколаєва С. Ю. Методика викладання іноземних мов у середніх навчальних закладах / Софія Юрійвна Ніколаєва. – К.: Ленвіт, 2002. – 328 с.
8. Підготовка майбутнього вчителя англійської мови у ПШ до формування лексичної компетентності: традиції та інновації / С.М. Дениско // Вісник психології і педагогіки. Збірник наук. праць –

2013. – Вип. 13 [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://www.psyh.kiev.ua/Збірник_наук._праць._Випуск_13

9. Що таке Quizlet? [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://sushkovayana.blogspot.com/2016/09/quizlet_65.html

10. Kahoot – онлайн-сервіс для створення вікторин, дидактичних ігор, тестів // Портал освітян України. – 2015 [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.pedrada.com.ua/news/276-kahoot-onlajjn-servis-dlja-stvorennja-viktorin-didaktichnikh-igor-i-testiv>

11. Kahoot [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://kahoot.com/>

12. The Common European Framework of Reference for Languages / The English edition is published by Cambridge University Press [Electronic resource]. – The mode of access: www.uk.cambridge.org/elt.

13. ToonDoo [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.toondoo.com/>

14. Quizlet [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://quizlet.com/>